



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

DIABOLE: VIDEO E AUTONARRATIVA

Daniel Edgardo Gonçalves Salgado

Rio de Janeiro/ RJ
2016

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

DIABOLE: VIDEO E AUTONARRATIVA

Daniel Edgardo Gonçalves Salgado

Relatório técnico de graduação apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Antônio Soares Fragozo

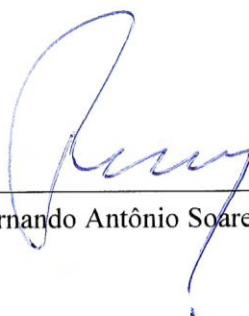
Rio de Janeiro/ RJ
2016

DIABOLE: VIDEO E AUTONARRATIVA

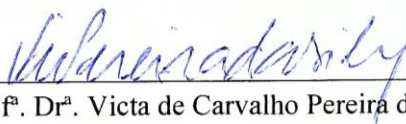
Daniel Edgardo Gonçalves Salgado

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

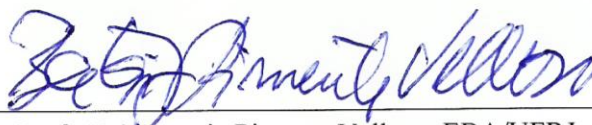
Aprovado por



Prof. Dr. Fernando Antônio Soares Fragozo – orientador



Prof. Dr. Victa de Carvalho Pereira da Silva, ECO/UFRJ



Prof. Dr. Beatriz Pimenta Velloso, EBA/UFRJ

Aprovada em: 13/12/2016

Grau: 10,0

SALGADO, Daniel Edgardo Gonçalves.

Diabole: video e autonarrativa/ Daniel Edgardo Gonçalves Salgado – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2016.

42f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2016.

Orientação: Fernando Antônio Soares Fragozo

1. videoarte. 2. imagem. 3. narcisismo. 4. performance
- I. FRAGOZO, Fernando
II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Diabole: video e autonarrativa

DEDICATÓRIA

*À July Joy, pela dor da perda.
À Internet, pelo refúgio.
A Plutão, morte e renascimento.*

AGRADECIMENTOS

2016 ficará marcado na história política e social do Brasil, e do mundo, como um ano de grande instabilidade e incerteza, *diabole* – tensões! Muito teria a ser dito a respeito desse universo macro (e muito está sendo dito), portanto, não pretendo me lançar sobre isso, já o fazem demais (e que o façam!). Meu desejo, aqui, é de falar sobre o micro que me diz respeito, sem nunca desconsiderar suas relações diante do macro, claro, afetadas pelo cenário político, pelas redes sociais, pelas telas, pelos *smartphones*, pelo brilho dos pixels e do universo audiovisual, mundo reluzente em movimento que me convida a participar e viver nele.

Refiro-me, aqui, entretanto, à minha micropolítica instável afetada por um golpe de espírito, de raiz cortada repentina, de inevitabilidade do destino-ou-seja-lá-o-que-for! É a esse rompimento diante da vida, diante do que se é e se pode ser, diante do que significa desaparecer, que eu faço minha primeira dedicatória:

À Júlia Lopes Gonçalves, minha prima-irmã, com quem compartilho eternas lembranças desde a infância, e cuja morte, imperdoável e inevitável, deixa no ano de 2016 a marca de uma das dores mais profundas que já senti. Jú, filha do *rock 'n' roll* e da internet, se foi com seus 18 anos, num golpe de câncer violento. Dedico a ela todo meu amor e minha ira diante deste mundo.

A instabilidade e o desespero alimentam O Maníaco e O Nervoso, O Rancoroso-Paranoide correndo com os olhos vermelhos vendados em direção ao fogo. Falam que é Plutão ou sei lá, um carneiro errante que atravessa atropelando tudo com seus chifres. Eis que surge Vênus, a estrela da manhã (*lúcifer*, em latim), para estender os braços e ensinar as virtudes do corpo, do amor, da paciência e da terra. Arte terrena, com raízes e folhas. Texturas e cheiros, muitos cheiros! Mas já vou logo dizendo aos desavisados: a fragrância das rosas tenta esconder o fogo intenso que queima por trás dos seus olhos. Sábua com pouco, Dona Bruxa! Como pode ser tão pequena esta Vênus? À Ana Paula Lourenço, minha companheira há quase 6 anos, a quem dedico todo o meu amor, carinho e respeito. Mais do que obrigado, pequena *lúcifer*!

À Raquel Gonçalves Salgado, minha querida mãe e geradora, responsável por tanta magia e tanto suporte, espiritual e material. Mulher guerreira, Professora-Matriarca, que

educa, ama, luta e se dedica aos seus filhos e alunos com a intensidade do ventre materno que carrega. Com ela aprendi a respeito da simpatia e do sorriso, do carisma e do carinho, do amor de fogo capaz de tudo, da sensibilidade profunda diante da vida e da dedicação ao outro, assim como da autodisciplina, que me foi, neste momento, tão imensamente importante para conseguir desenvolver meus projetos em meio a todo um caos emocional latejante. Agradeço por todo o feminino que me foi ensinado no seu amar e na sua força. Por essa educação livre, expansiva e lúdica que me foi dada. Aqui estou e assim eu sou! Obrigado é pouco, quase nada.

A Miguel Edgardo Salgado Espinoza, meu querido pai e amigo, filósofo e guerreiro de alma libertária. Sua influência nos meus pensamentos não é nem dimensionável aqui. Agradeço por todas as profundíssimas conversas onde o balançar das ideias trafegavam livres, sem fronteiras, e por todas as vezes em que achei que pudesse ler a minha mente. Agradeço pela virtude, pelo seu socialismo tão sincero no jeito de ser. Pelo sangue latino que corre em minhas veias. Por todas as ideias de liberdade, pelo repúdio à opressão e pela resistência aos modelos estabelecidos. Pela Emancipação do Ser Humano, deus-de-si por natureza uma vez que tem a capacidade de criar e, portanto, é livre. Obrigado continua, aqui, sendo pouco, quase nada.

A Juan Miguel Gonçalves Salgado, também conhecido pelos misteriosos e inusitados nomes “Jili, the bells” e “Jili, the pilvas”, meu irmãozinho de sangue – e filho nas horas vagas. O que mais posso dizer? É criança e sabe mais do que eu. Tenho é que ficar quieto e escutar, e escutaria um dia inteiro e não seria suficiente. Mais do que obrigado por isso! E obrigado por confiar em mim, te amo profundamente!

A Bernardo Kallina, meu tenro e querido amigo-irmão, minha alma fraterna neste mundo que, com sua maneira tão espontaneamente artística de viver a realidade, me serve de inspiração e me enche de esperanças. Pela sua sensibilidade e sua magia. Sua sinceridade e seu sorriso. Pelo espírito artístico nato, errante e viajante – sua intensidade, potência de vida e vontade de transformação, mais do que obrigado! Seguindo as recomendações do provérbio chinês, “(...) escreva o nome de um verdadeiro amigo nas asas de um dragão para elevar seu coração”, é o seu nome que escrevo. E por muito tempo continuarei escrevendo.

À Ana Clara Mattoso, minha queridíssima amiga e parceira de arte, vida e confabulações. A todos os processos de criação pelo qual passamos juntos, que são de muita importância para este trabalho. Ao seu olhar sensível, a quem confiei muitas das etapas deste

projeto. Às suas críticas pertinentes, sobre as quais ponderei com muito carinho. À sua receptividade e atenção singular, seu amor profundo pela nossa amizade, um mais que obrigado! Admiro-te e te vejo forte, cada vez mais. E um muitíssimo obrigado pelas duas telas, pelo aparelho de DVD, e, principalmente, pelo almoço de domingo! Foi uma viagem muito fortuita até as terras recreenses.

À Marina Cruz, pela conversa que gerou a ideia deste projeto, pela imensa disponibilidade em ajudar seja lá com o que for e pelo televisor da casa da vó (vulgo, A Casa Vermelha), meu muitíssimo obrigado. Por todas as conversas e risadas entorpecidas, assim como pela sua amizade, meu mais que obrigado!

A todos os queridíssimos amigos da “Corte” e do “Varal”! Poderia me ater em agradecer a cada um por motivos tão singulares, mas seria necessário um segundo relatório para tal. Vocês são família para mim, amo a todos profundamente e me encanto com a força diversificada de cada um. Muito obrigado a todos por todo o suporte e por todas as conversas, momentos, sonhos, desejos compartilhados y *otras cositas más*. Ainda temos muito que vivenciar juntos, o Aberto nos aguarda!

Ao meu orientador, Fernando Fragozo, por ser um dos professores mais incríveis a passar pela minha, ainda breve, existência. Uma pessoa por quem eu tenho um profundíssimo respeito e admiração. Exemplo do que ser quando crescer! Pela sua abertura ao meu projeto, e pela liberdade que concedeu ao meu modo de produzir, assim como pelas suas intensíssimas aulas, de profundo exercício do pensamento, que foram, para mim, de uma importância inerente à vida, meu mais que muitíssimo obrigado! Que nobre profissão exerce esse (des)dobrador de pensamentos! Foi um prazer ter me esbarrado contigo nesta estrada.

À Victa de Carvalho, Profa. Dra. da Escola de Comunicação, que recebeu minhas ideias com muito carinho e atenção e que foi de profunda ajuda nestes momentos finais de graduação. Se tudo der certo, serei seu orientando no mestrado e torço para criarmos um laço forte e construtivo. Muito obrigado, também, por aceitar em participar da minha banca de defesa.

À Beatriz Pimenta, Profa. Dra. da Escola de Belas Artes, cuja aula de Videoarte foi a responsável por me apresentar a este processo artístico, seu pensar e fazer, o que abriu em mim todo um universo de possibilidades de criação e produção para além dos modelos formais do cinema convencional. Muitíssimo obrigado! Agradeço muitíssimo, também, à sua

participação em minha banca de defesa e à apresentação ao texto de Rosalind Krauss, fundamental para este trabalho.

A Ricardo Pereira Gonçalves, meu queridíssimo padrinho. Pai de Júlia. Se para mim a dor veio dilacerando, só posso imaginar e encher meus olhos de lágrima quando penso o que tudo isso está sendo para ele. Admiro profundamente sua força e cabeça erguida enquanto atravessa um momento tão difícil. Sua alma é enorme e sua sabedoria é profunda. Que essa força se mantenha e muitíssimo obrigado pela sua existência! Como você cresceu!

Por último, mas de maneira alguma menos importante, agradeço a minha avó, Nilda Pereira Gonçalves, que foi mãe em tantos momentos da minha vida, por todo o caráter e pela educação formal que me concedeu. Pelo seu carinho rígido, necessário para enfrentar a vida de frente, sem rodeios. Hoje você sofre e se acha enfraquecida, mas a intensidade do seu Matriarcado ressoa por gerações já – o que te transforma numa das mais firmes e robustas raízes desta velha árvore.

“Mas o pior inimigo que podes encontrar serás sempre tu mesmo; tu mesmo estás à tua espreita em cavernas e florestas.

Solitário, percorres o caminho no rumo de ti mesmo! E teu caminho passa por ti mesmo e pelos teus sete demônios!

Herege, serás para ti mesmo, e feiticeiro e vidente e doido e cético e ímpio e celerado.

Arder nas tuas próprias chamas, deverás querer; como pretenderias renovar-te, se antes não te tornasses cinza!

Solitário, percorres o caminho de quem cria: um deus, queres criar para ti, tirando-o dos teus sete demônios!

Solitário, percorres o caminho de quem ama: amas-te a ti mesmo e, por isso, te desprezas, como sabem desprezar somente os que amam.”

Friedrich W. Nietzsche

RESUMO

SALGADO, Daniel Edgardo Gonçalves. *Diabole: video e autonarrativa*. Orientador: Fernando Fragozo. Rio de Janeiro, 2016. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 42f.

Diabole é um projeto que consiste na criação de uma obra em audiovisual embasada na videoarte e em suas questões inerentes ao *self* e ao narcisismo. Busca-se explorar uma narrativa sensível em vídeo que aborda os processos de um sujeito contemporâneo, urbano, que está trancado em seu apartamento sem possibilidade de saída. Diante de seu isolamento, esse sujeito passa a filmar e produzir vídeos de si mesmo. Essas peças estéticas de si são as imagens com as quais o próprio sujeito interage e consome em diversas telas/monitores e a partir das quais elabora, para si, uma série de fantasias narcísicas em que passa a se identificar com a figura do Diabo. Procura-se, aqui, aprofundar um contexto no qual muitos sujeitos estão inseridos, diante de uma sociedade mediada pelas tecnologias de comunicação e informação, responsáveis por uma estetização crescente do cotidiano, o ato de voltar o dispositivo de filmagem para si próprio torna-se um gesto amplamente difundido.

Palavras-chaves: videoarte, imagem, narcisismo, performance.

ABSTRACT

Diabole is a project that consists in the creation of an audiovisual work based on videoart and its approach on self and narcissism. Through the exploration of a sensitive narrative on video, this project deals with the processes of a contemporary urban subject that's locked in his apartment with no possible exit. In order to get through his isolation, this subject starts to film and produce videos of himself. Those aesthetical pieces of work are the images of himself with which the subject starts to interact and consume through various screens/monitors and, from that, he begins to elaborate a series of narcissistic fantasies and identifies himself with the Devil's figure. The project's intention is to highlight and deepen a process in which many are inserted, in the context of a society mediated by communication technology and

information, responsible for a growing aestheticization of daily life, the act of turning the filming dispositive to yourself becomes an amplified and spread gesture.

Keywords: videoart, image, narcissism, performance.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	14
1.1 Contexto do Trabalho.....	15
1.2 Objetivo.....	16
1.3 Justificativa da Relevância.....	18
1.4 Escolha do Tema e Processo de Pesquisa.....	20
1.5 Concepção da Obra.....	24
2. ETAPA DE PRÉ-PRODUÇÃO.....	28
2.1 Desenvolvimento do Produto Audiovisual.....	29
2.1.1 Público-Alvo.....	29
2.1.2 Direitos Musicais.....	30
2.1.3 Infra-Estrutura Necessária.....	30
2.1.4 Orçamento e Fontes de Financiamento.....	31
2.2 Planejamento e Organização das Gravações.....	32
2.2.1 Cronograma de Gravação.....	33
3. ETAPA DE PRODUÇÃO.....	33
3.1 Direção.....	34
3.2 Performance.....	34
3.3 Gravação e “Vídeo-Rascunhos”	35
3.4 Som e Trilha.....	36
4. ETAPA DE PÓS-PRODUÇÃO.....	37
4.1 Edição e Efeitos Especiais de Imagem e Som.....	37
4.2 Finalização.....	38
4.3 Distribuição e Exibição.....	38
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

Em 1967, a Sony lança suas primeiras câmeras *Portapak*, dispositivos de filmagens portáteis e acessíveis ao consumidor comum. Foi o início da massificação das filmagens caseiras, para além das indústrias e estúdios de produção audiovisual, tanto cinema quanto televisão. Trata-se de um contexto em que a indústria cultural e o acesso aos dispositivos televisivos estão já bem difundidos, principalmente nos Estados Unidos e na Europa, o que facilita a difusão de uma cultura da produção audiovisual dentro e fora do campo da arte.

Muitos artistas plásticos da época, entre eles, o sul-coreano Nam June Paik, a quem muitas vezes é dado o título de pioneiro da videoarte, passaram a fazer uso das facilidades de filmagem das *Portapaks* para produzir obras. Paik, por sua vez, era participante do grupo Fluxus, iniciativa de alguns alunos de John Cage no início dos anos 60, cuja produção artística era marcada por happenings, performances, experimentações musicais e eletrônicas, artes plásticas, dança, poesia e demais interfaces que convergiam nos trabalhos do grupo, ao qual Anne-Marie Duguet credita como sendo o marco inicial do “vídeo de artistas” (DUGUET, 2009, p. 50).

Paik foi um dos primeiros artistas a se aventurar no campo dos dispositivos eletrônicos receptores de imagens e fez inúmeros trabalhos que lidavam com intervenções nos sinais de emissão do aparelho televisivo: distorções, erros, *delays*, sobreposições, ressignificações dos diversos aparatos atrelados ao filmar, à reprodução e à transmissão. *Global Groove* (1973) talvez seja um de seus trabalhos mais emblemáticos. De modo geral, sua obra explorou uma série de possibilidades de videoinstalações, vídeo-objetos e vídeo-esculturas, utilizando, inclusive, o próprio monitor televisivo como material para construir suas figuras, como em *Mirage Stage* (1986).

Os trabalhos de Paik abrem um leque de possibilidades para muitos outros artistas plásticos que passam a voltar sua atenção para os dispositivos de filmagem e reprodução. Uma série de obras que colocam em xeque as relações emissão/recepção dos sinais eletrônicos difundidos passa a ser produzida. Muitos artistas sentiram necessidade de problematizar as novas relações que passam a se estabelecer entre os sujeitos, as telas e os dispositivos, assim como as que se processam entre essas assimilações, o mundo vivido e as nossas percepções sensíveis. Trata-se, aqui, de uma sociedade que vem a se constituir, progressivamente, com a presença excessiva dos meios tecnológicos de comunicação de massa, difusores de imagem e informação.

1.1 Contexto do Trabalho

A videoarte, cuja grande difusão de práticas e possibilidades se inicia entre os anos 60 e 70, apresenta-se em um contexto de crítica às estruturas estéticas e imagéticas das produções audiovisuais de massa, principalmente no que diz respeito à televisão. Seu formato se estabelece como menos rigoroso quanto às formas e às estruturas convencionais de produção, e é caracterizado pela experimentação e por maior valorização do conceito e das ideias acima de uma estrutura técnica formal. Victa de Carvalho, ao refletir acerca da produção artística desse período, ressalta:

A experimentação artística dos anos 60 e 70 desafiou todo um conjunto de hierarquias e limites que governavam a identidade e a natureza do trabalho de arte da época, assim como sua função, sua relação com o público e seu lugar de apresentação, com a particularidade de jamais instituir novos lugares e novos padrões. A falta de especificidade e de homogeneidade dos trabalhos videográficos desta época é sintomática de uma arte que é difícil de ser definida e classificada e que toma como ponto de partida sempre o deslocamento da arte e do observador de seus papéis habituais. (CARVALHO, 2008, p. 41).

Rosalind Krauss (2008), ao pensar o vídeo e os processos em que se inserem a videoarte e o videoartista, aponta para o narcisismo como condição inerente ao *medium* videográfico. Muitos dos trabalhos dos anos 60 e 70 envolveram o processo de artistas que se colocaram diante do dispositivo de filmagem e fizeram dessa relação o cerne de muitas de suas produções.

Para Krauss (2008), o objeto artístico do vídeo é o desdobramento do *self* do autor/artista diante do dispositivo e do *feedback* por ele produzido. Pode-se pensar a relação narcísica com o vídeo presente na videoarte como início de um processo que se massifica nas relações com a produção imagética contemporânea, principalmente no que diz respeito à autoimagem.

Entre os artistas analisados por Krauss (2008), está Vito Acconci, arquiteto e artista contemporâneo nova-iorquino cujos trabalhos foram de grande influência tanto para a videoarte quanto para a *body art*. Acconci explora, em muitos dos seus vídeos produzidos em meados dos Anos 70, a relação da câmera voltada para o *self*, onde trabalha com ideias como a falsa noção de intimidade do vídeo, o exibicionismo, a relação de perversão entre autor-espectador, o narcisismo e a estetização do cotidiano e de nossa própria imagem, o que serve de influência e inspiração para este projeto.

Tomando a videoarte - seu histórico, processos, experiências e difusão - como ponto de partida, assim como a tese de Krauss (2008) a respeito do narcisismo inerente ao vídeo,

busca-se pensar as novas formas de visualidade e de relação com a produção e consumo de imagens nas sociedades globalizadas contemporâneas, marcadas, principalmente, pela enorme facilidade de acesso aos dispositivos de filmagem e reprodução, *softwares* e demais programas de edição, assim como uma variedade de maneiras rápidas e práticas de captação e manipulação de sons, cores, ambientes, corpos etc. Essas produções imagéticas tendem a circular nos mais diversos tipos de telas presentes nas sociedades contemporâneas e encontram-se, primordialmente, no fluxo de informação das redes sociais na internet.

A facilidade de acesso aos recursos da produção audiovisual massifica grande parte dos processos efetuados pelo cinema e televisão, assim como pela videoarte, que se coloca, aqui, como ponto de resistência às convenções da visualidade cinema/televisão. Contudo, a produção artística em vídeo, na atualidade, vê-se diante de uma profusão incomensurável de imagens digitais, em que muitas das rupturas do vídeo foram assimiladas como recursos estéticos estabelecidos, o que leva a arte videográfica a repensar e retrabalhar, constantemente, suas resistências no campo artístico da atualidade.

Diante de variadas possibilidades estéticas, o sujeito na contemporaneidade é incitado a narrar a si mesmo diante dos dispositivos e das telas. Uma visualidade estética de si por meio do vídeo e da tela aparece como demanda de um novo contexto social em que novas relações de poder delineiam os processos de subjetivação.

A rede de telas transforma constantemente a realidade da experiência vivida e o modo de ser dos sujeitos. Observa-se um embaralhamento crescente de narrativas, entre aquelas vividas e aquelas imaginadas, projetadas. O convívio social, hoje, se atrela diretamente à relação com as redes sociais e os meios virtuais proporcionados pelas novas tecnologias de informação e comunicação. A sociedade contemporânea demanda uma exposição no quadro, assim como a construção de uma narrativa de si.

1.2 Objetivo

Com foco na produção criativa como forma de construção de discurso e conhecimento, este trabalho consiste na criação de uma obra em audiovisual embasado na videoarte e em suas questões inerentes ao *self* e ao narcisismo. Busca-se explorar uma narrativa sensível em vídeo, mais próximo ao experimental e ao poético e não tão atrelado a uma cronologia ou textualidade linear, que aborda os processos de um sujeito contemporâneo,

urbano, que está trancado em seu apartamento sem possibilidade de saída - não se sabe ao certo o porquê, assim como tampouco convém.

Diante de seu isolamento, esse sujeito passa a filmar/produzir vídeos de si mesmo, que envolvem, primordialmente, peças estéticas elaboradas a partir de processos de filmagem, performance, edição e de outros variados recursos narrativos, como o som, e ações diversas diante das câmeras e dos monitores.

Essas peças estéticas de si são as imagens com as quais o próprio sujeito passa a interagir e consumir em diversas telas/monitores. O personagem aqui descrito elabora, para si, uma série de fantasias narcísicas e autonarrativas em vídeo nas quais passa a se identificar com a figura do Diabo, característica que se dá de forma implícita e adiciona à obra um tom ritualístico.

Partindo da hipótese de que os processos de subjetivação, na contemporaneidade, se constituem por meio das imagens, tanto aquelas recebidas e consumidas, quanto as que os sujeitos constroem de si, procura-se pensar as possibilidades de práticas de liberdade no processo de construção das autonarrativas diante do dispositivo a partir das possibilidades de abertura que os processos artísticos podem proporcionar em termos de resistências às forças coercitivas e aos modos de vida estratificados/estabelecidos das sociedades capitalistas contemporâneas. Para Carvalho (2011),

Os chamados dispositivos híbridos permitem importantes deslocamentos sobre o trabalho de arte na atualidade, rompendo e recriando discursos e concepções previamente estabelecidos. A partir dessa grande variedade de elementos que compõe um cenário cada vez mais amplo e diversificado de criações artísticas, percebemos a construção de uma multiplicidade de discursos que apontam para modalidades de experiência de sujeito que escapam aos discursos de previsibilidade que seus dispositivos propõem. É nesse deslocamento, nessa relação disjuntiva, mas absolutamente potencial entre dispositivo e sujeito, imagem e linguagem, em que incide a aposta de que o dispositivo imagético pode ser reinventado, permitindo tecer novas reflexões sobre o estatuto da imagem e do observador na atualidade. (CARVALHO, 2011, p. 94).

O vídeo confirma, portanto, seu potencial em romper com os limites entre a arte e o cotidiano, propondo, assim, um pensar artístico do cotidiano, o que pode expandir e atualizar as possibilidades de resistência e, conseqüentemente, de outras experiências e modos de vida.

Em suma, o projeto aqui elaborado visa problematizar as relações contemporâneas entre os sujeitos e as autoimagens e autonarrativas que produzem de si, levando em consideração um contexto social altamente mediatizado pela profusão de imagens e telas.

Pensar as narrativas narcísicas em vídeo, contemporaneamente, nos leva para além do fazer artístico, colocando-nos diante dos sujeitos contemporâneos e as relações estéticas, psíquicas e sociais que se estabelecem com as telas e com as produções audiovisuais, de diversas plataformas, que cercam nossa sociedade atual.

1.3 Justificativa da Relevância

Vive-se em um contexto mundial incerto, marcado por instabilidades econômicas, tensões bélicas, problemas climáticos e ambientais, impotência política e insatisfação generalizada dos sujeitos que habitam o espaço urbano, assim como uma crescente produção tecnológica que modifica, imperativamente, as relações sociais. Junto a essas questões, tem-se o mar de informações ao qual se está inserido, e que se dão das mais diversas formas, mas primordialmente através de plataformas audiovisuais, e em telas. Um fluxo constante de exigências visuais, de saturação dos sentidos da visão.

Contudo, são nas próprias telas que os sujeitos contemporâneos buscam refúgio, espaço para construir para si uma realidade, uma elaboração narcísica, suas próprias fantasias visuais. Essa necessidade, porém, não advém somente de uma demanda individual. É, antes de mais nada, uma demanda social e estética de uma sociedade que mediatizou, através das telas, todas as suas relações e experiências.

Há, na sociedade atual, além das demandas estéticas, a noção propagada das ideias de sucesso, autorrealização, conquista da felicidade e busca por prazer. As autonarrativas imagéticas aos quais os sujeitos contemporâneos estão inseridos serve, de alguma forma, como espécie de alento e auxílio na tentativa de lidar com múltiplas demandas internalizadas e fluxos identitários instáveis. Rabinovich afirma que:

a autorrealização pessoal sendo o motor do humano abre múltiplas possibilidades dentro do campo das escolhas que, oferecidas pela mídia, acenam com modelos padronizados ao qual o sujeito contemporâneo tenta, sobremaneira, adequar-se sob a ameaça inconsciente de ter de lidar com a alteridade de si mesmo e dos outros. (RABINOVICH, 2010, p. 158 apud, ALVES; KIELING, 2012, p.70).

Dentro deste contexto, a videoarte se mostra como forma artística ainda bastante pertinente, principalmente no que diz respeito à resistência às imagens padronizadas, uma vez que engloba, no cerne do seu fazer, o pressuposto de problematizar as relações que se estabelecem entre os sujeitos e suas imagens enquadradas pelos dispositivos e telas. Além

disso, há a possibilidade, dentro do vídeo, de se estabelecerem narrativas sensíveis, cuja progressão espaço-temporal convencional não precisa ser respeitada, uma vez que o vídeo articula imagens através de uma linguagem própria, uma forma de pensamento inerente a si, em outras palavras, seu próprio espaço-tempo.

O vídeo, portanto, é capaz de se assegurar enquanto um dispositivo de possibilidades sempre maleáveis, negando constantes processos de estratificação e enrijecimentos. Pensar em termos de dispositivo, para Foucault (2014), implica reportar-se aos agenciamentos de poder e remeter-se, portanto, às práticas de liberdade e resistência exercidas diante destes. A questão do dispositivo na produção artística contemporânea é central para a compreensão das modalidades de funcionamento dos processos de subjetivação na atualidade, ao que Carvalho explicita:

Nossa proposta segue uma investigação sobre o modo como os dispositivos audiovisuais se apresentam na contemporaneidade das artes e sobre as diferentes modalidades de funcionamento que constituem seus processos de subjetivação, sejam esses de controle ou de escape, de assujeitamento ou de fuga. Com a reinvenção de dispositivos e a criação de outros, inúmeras obras caracterizaram-se pelo privilégio dos deslocamentos nos modos convencionais de funcionamento dos dispositivos utilizados, fraturando convenções institucionais e perceptivas. Através da expansão das fronteiras da fotografia, do cinema ou do vídeo, ou da criação de novas possibilidades de existência dentro desses campos, muitos artistas, hoje, apresentam dispositivos que permitem múltiplas modalidades de experiências, intensificando o diálogo entre o que pode ser reconhecido e o que deve ser experimentado. (CARVALHO, 2011, p. 94).

A videoarte convém aqui tanto quanto à sua conformação histórica, como quanto às temáticas e conceitos que envolvem o seu fazer, principalmente no que diz respeito às fantasias narcísicas e autonarrativas estabelecidas através da exploração do *self* pelos dispositivos de filmagem. O projeto aqui elaborado visa problematizar as relações contemporâneas entre os sujeitos e as autoimagens e autonarrativas que produzem de si, levando em consideração um contexto social altamente mediatizado pela profusão de imagens e telas. A relevância desse projeto se dá, portanto, na importância que se tem em refletir a cerca de um contexto muito recente onde novas relações estão sendo estabelecidas e exploradas, principalmente no que diz respeito à construção de novos modos de subjetividade na contemporaneidade.

As questões aqui abordadas são apresentadas para que sejam problematizadas através dos recursos sensíveis e estéticos da produção artística, no caso específico, através do audiovisual. Procura-se colocar o processo artístico como forma genuína de expressão,

percepção e problematização de questões, para além dos métodos científicos convencionais. Aposta-se, aqui, no pensamento artístico, que inclui tanto os processos de criação quanto sua recepção, como uma maneira de produção de conhecimento e de pesquisa que se dá através da experiencição e das assimilações sensíveis e estéticas do ser humano. Reivindica-se, portanto, a relevância da produção artística como produtora ativa de conhecimento, sem necessidade de outras mediações.

Em suma, problematiza-se a pertinência deste trabalho em vídeo na abordagem de questões de importância social para a contemporaneidade, principalmente no que diz respeito aos sujeitos mediatizados que, diante das facilidades de acesso aos dispositivos de filmagem, reprodução e edição, elaboram narrativas imagéticas a cerca de si mesmos em resposta às demandas sociais e estéticas estabelecidas.

1.4 Escolha do Tema e Processo de Pesquisa

A escolha da videoarte como formato de trabalho se dá por motivos determinados: Krauss (2008) propõe que o medium da videoarte é o desdobramento do *self*, um processo narcísico que se dá entre o dispositivo, o artista e sua imagem virtual projetada em um *feedback* imediato no monitor. Para Krauss, a história de produção da videoarte é marcada pela projeção e recepção simultânea de uma imagem, onde a psique humana é usada como canal e o corpo como instrumento central do vídeo. O artista performando diante de uma câmera voltada para si é a composição de boa parte dos trabalhos ligados à videoarte, desde seu início dos anos 60. A respeito do *medium* videográfico, a autora comenta:

Diferente de outras artes visuais, o vídeo é capaz de gravar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo imediato *feedback*. Portanto, é como se o corpo estivesse centralizado entre duas máquinas, que abrem e fecham parênteses. A primeira delas é a câmera; a segunda o monitor, que reprojeta a imagem do performer com imediatismo de espelho. (KRAUSS, 2008, p.146).

Anne-Marie Duguet ressalta que o vídeo “não passa de um processo, pura virtualidade de imagens” (2009, p. 54), e funciona, portanto, como um sistema de representação, não como objeto. O vídeo aparece, para a autora, como um aparato privilegiado no questionamento dos sistemas de representação vigentes, uma vez que é capaz, com facilidade, de por em evidência seu próprio funcionamento, revelar os seus processos e suas possibilidades.

Para a autora, foi através das experimentações relativas aos dispositivos que o vídeo “contribuiu de maneira mais viva para o desenvolvimento de novas concepções da obra de

arte contemporânea” (2009, p. 49). A partir das considerações de Duguet, Carvalho argumenta:

A arte videográfica coloca em evidência seu próprio funcionamento, seu estatuto e as suas apostas de representação, desafiando violentamente a crítica de arte tradicional. Obras que produzem acontecimentos e oferecem processos, expondo em si mesmas as suas condições de possibilidade. Trata-se de pura processualidade criadora, pura virtualidade, que mobiliza todos os corpos do artista, da imagem e do visitante para novas compreensões da imagem em diferentes modalidades temporais. (CARVALHO, 2008, p. 42).

Compreender quais relações de poder permeiam os processos contemporâneos diante dos dispositivos imagéticos e de que forma os sujeitos trabalham sua autoimagem e elaboram suas “resistências” (FOUCAULT, 2014) apresenta-se como um dos eixos centrais de pesquisa. Nesse sentido, as análises de Foucault sobre os cuidados de si, e os processos estéticos e éticos que os envolvem, apresentam-se como ponto de partida conceitual para pensar o vídeo e seu dispositivo como partes dos processos contemporâneos de subjetivação e de constituição das estéticas de si.

Parece pertinente pensar o dispositivo e os processos de subjetivação sob a perspectiva foucaultiana, no sentido de compreender, junto às relações de poder, a questão da resistência e da liberdade nas práticas de si, na elaboração da vida como obra de arte. Para Foucault (2014), a resistência não diz respeito, necessariamente, a um movimento contrário à repressão, não configura, portanto, os processos de libertação de uma situação política específica na qual o poder estaria centralizado nas mãos de um representante. Essas resistências se configurariam, acima de tudo, como práticas de liberdade que surgem dentro das relações de poder, uma vez que nada existe fora desse diagrama de forças.

Comentando acerca dos procedimentos videográficos, dos processos e experimentações que foram responsáveis por desestruturar os modelos de representação vigentes, Duguet aponta que o vídeo põe em xeque os modelos que fundam as artes da representação no Ocidente, através de “jogos de ausência, de dissociação e de espera”. (2009, p. 57) Segundo a autora, a imagem não é mais fornecida de maneira frontal, de acordo com as estruturas perceptivas habituais, devendo ser, a partir de então, merecida, isto é, fazendo-se desejar.

Sobre as considerações de Krauss (2008), Duguet afirma:

Rosalind Krauss considerou o narcisismo uma característica definidora do vídeo (...). Sem aderir totalmente à generalização que “psicologiza” o meio, mas reconhecendo a importância desse processo num grande número de obras, consideramos o investimento narcísico, numa palavra, como um motor essencial ao funcionamento do dispositivo, como um gerador de

energia que autoriza a experimentação de uma obra, cujo desafio também é descobrir suas próprias regras. (2009, p.57-58, grifo da autora).

O investimento narcísico na imagem é um sintoma claramente observável nos processos e relações cotidianas que os sujeitos estabelecem consigo próprios e com o mundo. Krauss (2008) e Duguet (2009) dão pistas que indicam para o apontamento do vídeo como elemento fundamental para compreender os processos contemporâneos de subjetivação.

Ray Harris (2013) pensa a videoarte e a videoperformance como espaço onde o artista, através da fantasia narcísica, reconstrói a sua realidade e sublima processos mentais poderosos. A performance em vídeo transforma a fantasia em prática artística e o narcisismo em narrativa audiovisual.

As definições dadas por Harris (2013), a partir das conceituações de Judith Butler, teórica pós-estruturalista norte-americana, em seu trabalho, explora como os processos artísticos, tanto em estúdio quanto os trabalhos de vídeo em si, expõem e canalizam processos mentais poderosos referentes ao *self*. A autora dá destaque aos processos de sublimação, fantasia e narcisismo, os quais se experimentam desde a infância e que se fazem necessários para tentar assimilar tanto o mundo interno quanto externo.

A produção artística, vista como um processo de canalização de traumas, objetos de desejos e sentimentos extremos, como amor e ódio, faz uso da fantasia (propriamente narcisista, pois o Eu se apresenta sempre como protagonista) para sublimar esses processos e despejá-los na criação.

A capacidade da videoarte de desvelar esses processos psicológicos e pôr em prática a fantasia narcísica do autor parece inerente às questões e procedimentos que se buscam explorar nesta produção. Mais uma vez, a temática se mescla às questões do formato e do dispositivo.

Deleuze (2000) se apresenta pertinente, aqui, tanto pelas leituras que faz da obra foucaultiana quanto por suas reflexões acerca da arte, do cinema e do vídeo. O autor elabora, a partir das suas definições dos processos e regimes do cinema, os conceitos de imagem-tempo e imagem-movimento:

(...) (creio) em dois regimes de imagem: um regime que se poderia chamar de orgânico, que é o da imagem movimento, que opera por cortes racionais e por encadeamentos, e que projeto ele mesmo um modelo de verdade (a verdade é o todo...) e o outro é um regime cristalino, o da imagem-tempo, que procede por cortes irracionais e só tem reencadeamentos, e substitui o

modelo da verdade pela potência do falso como devir (...). Será que não existiriam ainda outros regimes (...)? Evidentemente há outros (qual é o regime das imagens eletrônicas digitais, será um regime-silício em vez de um regime-carbono? Nisso também as artes, a ciência e a filosofia operariam encontros). (2000, p. 86).

Partindo do pensamento deleuziano, me interessa o conceito trabalhado de Horn e Paula (2011) a respeito do vídeo como imagem imaterial, etérea. A imagem videográfica não se faz somente como algo a ser visto, deve, antes de mais nada, ser considerada como uma forma de pensamento em si, um modo de pensar imagético que dispensa o textual. Apresenta-se aqui, portanto, o vídeo como estado, não um objeto. O conceito do vídeo se dá, portanto, como estado-imagem.

Em ressonância com as abordagens a respeito de uma sociedade atual cada vez mais mediatizada, assim como quanto ao ponto de partida para a ideia do Diabo neste processo, adota-se a noção de *diabole*, atribuído aos media, por Oliveira (2004). A autora aponta para a crise dos meios de comunicação na sociedade contemporânea: seu aparente objetivo inicial de informar e aproximar dá lugar a um processo de estetização crescente da realidade e de parcialização das experiências humanas. Os media são pensados, então, como espaço de descontrole e fragmentação do mundo das imagens, espaço de conflito, dispersão e tensão das narrativas, de disputa.

A autora propõe que os media sejam diabólicos, na essência da palavra, uma vez que, aqui, *diabole* é dado como dispersão/tensão (oposto ao *simbole*, que significaria junção ou agrupamento). Essa definição aponta para os riscos que, segundo a autora, a espetacularização do real proporciona para a democracia e cidadania e, em suma, para a ação política no geral. Revela-se, portanto, de muita importância pensar a respeito desta realidade cercada pelas narrativas audiovisuais, e em como a estetização imagética/audiovisual do cotidiano e de si afeta as relações dos sujeitos na vida contemporânea.

O principal recurso metodológico desta produção está no ato do filmar-se e de performar-se perante a câmera. A proposta que se coloca aqui é influenciada, como já mencionado, pela obra de videoartistas como Vito Acconci, cujos trabalhos consistem em narrativas e relações exploradas, de diversas e perversas formas, entre o autor e sua imagem virtual, intermediada pela recepção do dispositivo e pela reprodução imediata na tela.

Acconci usa o próprio corpo para performar para si - e para um espectador imaginário - diante da câmera, explora o corpo de formas por vezes banais, por vezes grotescas ou

provocativas – como em “*Open Book*” (1974) ou “*Conversions*” (1971), onde busca o tempo inteiro enganar e provocar o espectador com representações dele mesmo e de suas ações, que proporcionam desagrado e estranhamento, escrachando o dispositivo de filmagem e seu processo inerente de estetização.

Acconci também faz uso do diálogo com a câmera, que em fato é um monólogo pressupondo um ouvinte imaginário. Como em “*Undertone*” (1973) ou “*Theme Song*” (1973), onde o autor usa sua fala para provocar e persuadir este espectador imaginário, trabalhando com um falso e perverso senso de intimidade e fantasia. O monólogo voltado para o dispositivo aparece como um potente processo metodológico que Acconci utiliza para explorar suas narrativas videográficas.

A performance em si atua como processo metodológico inerente aos trabalhos de Acconci. Em “*Pryings*” (1971), por exemplo, a relação de tensão entre masculino/feminino e, em uma noção aprofundada, a relação entre espectador/autor ou as relações abusivas de poder, controle, persuasão e resistência estão todas demarcadas e exploradas na performance em vídeo feita por Acconci e Kathy Dillon. O corpo é colocado como veículo de performance literal dos desejos e de resistência aos contatos íntimos.

Os processos de Acconci, seu jogo com ângulos que estabelecem senso de proximidade, de intimidade perversa com que o assiste, seu uso simplório do dispositivo, sem rigores formais, lidando com a câmera tal qual um espelho - do qual se pode ver do outro lado - foram pontos de partidas para o desenvolvimento desta produção. Muitos de seus trabalhos explicitam, de diversas formas, a relação narcísica e fetichista que se estabelece com o vídeo e, a partir disto, construiu-se as bases deste projeto.

1.5 Conceção da Obra

Tendo a videoarte como base, assim como a problematização quanto às nossas relações contemporâneas com as imagens, é certo de que este trabalho se fortalece dentro da perspectiva do ato de filmar-se - *self filming* - sendo o próprio autor aquele que volta a câmera para si mesmo e, conseqüentemente, torna-se prisioneiro de suas próprias imagens, dentro de sua própria produção.

O dispositivo de filmagem com o qual se buscou trabalhar consistiu primordialmente em uma *Handycam*, câmera amadora portátil que, de certa forma, é uma versão contemporânea da *Portapak* dos anos 60. As *Handycam* são dispositivos simples, caseiros e sem rigor formal, o que propõe um tom de registro. A prática deste trabalho envolve uma série de auto performances em vídeo, trabalhando esses desdobramentos do *self* a partir dos dispositivos de tela e das ferramentas de edição, utilizados para construir um processo mais focado na experiência sensível do audiovisual do que numa narrativa progressiva convencional.

A temática de um sujeito narcisista entregue à fantasia das próprias imagens se entrelaçam com as questões ligadas ao vídeo em si e ao trabalho de auto performance do autor diante do dispositivo. O artista coloca o *self* diante da câmera para elaborar suas fantasias diante dos desdobramentos de sua própria imagem.

Em um processo crescente de entrega às próprias fantasias narcísicas e ao universo estetizado das imagens em tela, o personagem aqui elaborado soterra-se sobre suas próprias representações e desdobramentos de personalidade, das diferentes formas do *self* projetadas na relação com os dispositivos. Pensando nas performances em vídeo de Vito Acconci e, em como este, muitas vezes, elaborava uma narrativa perversa a cerca de si próprio, assim como fazendo uso do termo diabólico (dispersão, confusão), dado como característica inerente aos media por Oliveira (2004), cria-se um subtexto para esse sujeito trancafiado: o personagem passa a se identificar, como elaboração de suas fantasias narcísicas em vídeo, com a figura do Diabo.

O conceito de Diabo dá-se muito mais como uma categoria psíquica ou simbólica e, portanto, manifesta-se de forma imagética e se mescla aos processos narcísicos e ritualísticos de adoração à autoimagem. Para além da dicotomia cristã, que pensa o Diabo como antagonista, propõe-se aqui pensá-lo, filosoficamente, enquanto *dispersão* e *confusão/tensão*, partindo da palavra *diabole*, fruto das tensões entre discursos e narrativas pessoais e sociais. Figura representante das disputas e conflitos internos, das perversões e repressões, da entrega ao mundo das imagens, ao mundo sensível em detrimento ao mundo dos Valores Superiores, das Ideias, como dado no platonismo - ou do Sagrado, no cristianismo. Conceitua-se o Diabo, portanto, como um devoto das imagens, do mundano, entregue aos prazeres sensíveis, estéticos e narcísicos – provável representante de boa parte dos sujeitos contemporâneos.

Do ponto de vista de Anton Szandor LaVey (1969), figura extremamente influente na propagação do satanismo moderno enquanto religião e filosofia, Satã não é pensado como um Ser ou Entidade em si, e sim, enquanto representação de uma alegoria da vida terrena do humano. Explicita que nossa condição é a terra, o mundo físico e não o espiritual, e que é neste mundo que devemos nos colocar em êxtase e celebrar nossos desejos mundanos, físicos e carnisais. Opõe-se, portanto, à pretensa ascese humana – que nega nossa condição física e abomina nossos instintos e desejos em troca da Verdade (platonismo) ou da promessa de salvação extraterrena (cristianismo) – e glorifica, em contrapartida, a vida em si e sua potência. Nota-se, em muitos termos, a influência do pensamento de Nietzsche (2009) no satanismo laveysiano.

Nietzsche (2009) voltou-se, constantemente, contra os ideais ascéticos, a moralidade cristã e os Valores Superiores - Bom, Belo, Justo e Verdade - colocados por Sócrates/Platão e que serviram de grande influência ao pensamento cristão. Foi um grande crítico do idealismo platônico, defendia o sagrado inerente ao terreno e às entranhas. A noção de Diabo que aqui se propõe aproxima-se em muito com o satanismo em Lavey, e, portanto, bebe de muitos dos pensamentos de Nietzsche.

Ao pensar o trabalho desta forma, parece certa a necessidade de que o próprio autor se coloque nos processos desse sujeito, conseqüentemente, do Diabo e, diante disso, passe a representá-lo. Procura-se, portanto, fazer do Diabo a fantasia narcísica do autor e, para isso, busca-se fundi-lo ao personagem diante do dispositivo de filmagem e das telas para que seus processos mentais e seus rituais sejam narrados.

É importante reiterar a noção de que essa fantasia com as imagens não cabe só ao autor ou ao Diabo. A proposta, aqui, é de aprofundar um processo no qual muitos estão inseridos, diante de uma sociedade mediada pelas tecnologias de comunicação e informação, responsáveis pela estetização do cotidiano, o ato de voltar o dispositivo de filmagem para si próprio é um gesto comum e difundido. Experimentam-se esses processos e está-se embebido nestas fantasias narcísicas e estéticas cotidianamente.

As imagens elaboradas através da video-performance e da edição são acompanhadas, neste projeto, de um trabalho de som experimental que se apresenta ao longo de toda a obra. Ao se fazer um apelo às facilidades de recursos de produção disponíveis através das tecnologias contemporâneas, buscou-se trabalhar com elementos técnicos caseiros e cotidianos para a concepção deste projeto. Além das *Handycams*, já mencionadas, aparelhos

celulares *smartphones* foram utilizados como dispositivos de captação e edição de áudio. A partir do celular foram gravados diversos sons, desde barulhos de rua e vocalizações a notas de guitarra e microfonia em cabos. Todos esses elementos sonoros foram colocados lado a lado das imagens e foram editados de maneira simultânea e complementar. Flerta-se muito com as distorções sonoras e com os ruídos capazes de serem produzidos a partir dos *softwares* de edição.

A estética sonora proposta neste projeto envolve trabalhar com elementos de distorção, ruído e sujeira sonora. Com influências da música *noise* e *industrial*, assim como de outros elementos da eletrônica experimental, essas peças sonoras captadas são editadas e reelaborados com o intuito de produzir uma atmosfera densa com apelo a sons maquinais, eletrônicos e industriais.

É feito uso, também, de programas de produção musical acoplados a *softwares* de teclados sintetizadores, como o *Fruity Loops*, e programas captadores de sons diretos da placa-mãe do computador, como o *Audacity*. Através destes programas foi possível produzir peças sonoras e musicais fazendo uso exclusivo dos recursos técnicos presente em computadores domésticos convencionais.

Tanto o processo de edição da imagem quanto do som busca flertar com elementos encontrados no mundo contemporâneo: cortes rápidos, imagens em *flash*, distorções e erros eletrônicos, chiados, ruídos e sons maquinais, sobreposição de imagens e sons, entre outros recursos que acrescentam ao trabalho uma atmosfera pesada e, por vezes, angustiante. O que compõe bem à estética geral do projeto. A iluminação do trabalho faz uso das lâmpadas e recursos disponíveis no cotidiano, ressaltando, assim, o tom de registro dado aos vídeos produzidos.

Quanto aos elementos contemporâneos, tem-se a influência de um processo de edição comum a uma produção artística muito recente, denominada *Vaporwave*. Com seu início marcado em torno de 2010, o *Vaporwave* é um movimento artístico que explora o universo musical e imagético das décadas de 80, 90 e início dos anos 2000, principalmente no que diz respeito à estética dos produtos e meios digitais, televisivos e mediáticos no geral.

O movimento trabalha com apropriações de elementos como o *web design* da década de 90, renderizações de computador, *glitch art* (gênero artístico que faz uso dos erros e ruídos das imagens digitais computadorizadas em suas produções), VHS, Fita-cassete, obras de arte

orientais e estética *cyberpunk*. Explora-se, com esses recursos, uma espécie de nostalgia distópica a cerca de um passado recente. O *Vaporwave*, contudo, busca se projetar para o futuro ao mesmo tempo em que adota uma estética *retrô* que remete ao início do mundo digital e da internet – mundo estético que é reapropriado agora, em meio aos fluxos cada vez mais intensos das redes e mercadorias no capitalismo, através de justaposições, sobreposições, colagens visuais, *glitch* (erro), distorções e ruídos.

Vale ressaltar que não se trata aqui de um trabalho dentro da estética do *Vaporwave*, contudo, certos elementos e ideias do movimento servem de influência e respaldo à concepção da obra, uma vez que coadunam com as reflexões teóricas elaboradas aqui, principalmente no que diz respeito à assimilação estética dos sujeitos contemporâneos diante dos intensos fluxos imagéticos do capitalismo globalizado.

Procura-se, dispor, também, de muitos recursos similares de edição, como o *glitch*, as justaposições, sobreposições e colagens, já muito comuns na produção de videoarte. O uso de elementos de VHS e de monitores de tubos catódicos proporciona certo diálogo com a noção de nostalgia recente projetada em um futuro imaginado, proposta pelo *Vaporwave*.

2 ETAPA DE PRÉ-PRODUÇÃO

Neste capítulo serão abordados os processos de pré-produção que envolveram este projeto. Vale ressaltar aqui que se trata de um projeto experimental em vídeo elaborado de maneira completamente individual, sendo, portanto, o autor o único envolvido em todas as etapas do trabalho: da Pré à Pós-Produção, da imagem ao som, da concepção à distribuição. Diante dessa forma de trabalhar, é natural que ocorra uma mistura entre as diferentes etapas de produção, pois estas se deram de forma imbricada e, em muitos aspectos, foram se revelando ao longo de todo o processo.

Em suma, neste trabalho, as etapas de Pré-Produção, Produção e Pós-Produção não ocorreram numa linearidade ordenada, contudo, tenta-se, aqui, ilustrar esses processos de maneira explicativa.

2.1 Desenvolvimento do Produto Audiovisual

Como apresentado na Introdução, este produto se trata de um projeto artístico, individual, em vídeo. Ao assumir a videoarte como base do trabalho - propriamente, seu gênero - entende-se, aqui, um procedimento de produção e organização que foge ao usual e diz respeito muito mais a um exercício processual diante do qual o artista/autor é colocado.

Não se trabalhou com nenhum roteiro formal. A temática do sujeito isolado em um contexto urbano, diante de uma série de telas e dispositivo de filmagens, foi a base para se elaborar um procedimento de trabalho: o autor em questão se coloca neste cenário pressuposto e faz do exercício de *filmar-se*, e da posterior edição, o passo-a-passo da elaboração do produto.

Em suma, trata-se de um contexto temático, de um sujeito imerso em suas próprias fantasias narcísicas, suas autonarrativas, autoimagens e sua identificação com o arquétipo do Diabo. A partir disto, o autor procura se colocar diante dos procedimentos videográficos para buscar elaborar, de maneira sensível, a construção de sua peça audiovisual, que se revela e se estrutura ao longo do processo de trabalho.

2.1.1 Público-Alvo

Os trabalhos em videoarte encontram-se, majoritariamente, em museus e galerias de arte contemporânea. Muitos dos trabalhos, na atualidade, são compostos por instalações de vídeo que dialogam com a recepção do espectador diante do dispositivo, com o espaço e arquitetura dos ambientes, assim como vídeo-objetos e vídeos-de-um-canal, trabalho normalmente reproduzido em uma única tela, geralmente alocada numa parede de exposição tal qual um quadro. O som pode sair de caixas externas ou através de aparelhos de fones de ouvido disponíveis para o espectador.

Diante das diversas modalidades de exposição dos trabalhos em vídeo, busca-se, neste projeto, um modelo simples de instalação, próximo de um vídeo-de-um-canal. Este trabalho almeja ser projetado em uma tela alocada em uma parede num contexto expositivo. O som se projetaria de forma externa através de caixas sonoras instaladas junto à tela.

Dado este modelo, o presente trabalho visa como público-alvo os diversos espectadores que transitariam por museus, galerias e demais exposições contemporâneas.

Quanto à sua temática, este projeto se dirige, potencialmente, aos variados tipos de sujeito na contemporaneidade que, em sua maioria, encontram-se imersos no contexto das telas, imagens e dispositivos proporcionados pelas novas tecnologias de reprodução e comunicação que penetram imperativamente no cotidiano.

Devido à sua forma de exposição, este trabalho também pode ser bem apresentado como uma peça audiovisual tal qual um curta-metragem, podendo, potencialmente, ser reproduzido e apreciado em telas de cinema ou monitores convencionais, o que gera a possibilidade de inscrição deste projeto em editais de diversas naturezas, tanto para galerias e exposições quanto para mostras experimentais em audiovisual.

2.1.2 Direitos Musicais

Este projeto envolve uma trilha sonora original desenvolvida pelo próprio autor, cujas características e estéticas já foram descritas neste relatório. Trata-se, então, de um trabalho próprio e não há, portanto, necessidade do uso de obras musicais de outras autorias. É necessário, contudo, um registro da obra sonora autoral, assim como da obra audiovisual como um todo, para que se possa inscrever este trabalho em mostras e editais.

2.1.3 Infra-estrutura Necessária

De acordo com o que se revela, até então, acerca deste trabalho, quanto a seu contexto e seus objetivos, a infra-estrutura necessária para sua realização é composta, basicamente, pelos elementos tecnológicos de fácil acesso, disponíveis em ambientes domésticos e cotidianos. Trata-se de dispositivos de filmagem e captação como *Handycams* e *smartphones*. A iluminação, por sua vez, se dá através de lâmpadas caseiras e luminárias, ressaltando o tom de registro do trabalho. O espaço do apartamento como cenário para filmagem já é uma infra-estrutura disponível ao autor.

Um computador doméstico se faz útil como dispositivo de edição de imagem e som, assim como de mixagem e de criação sonora. Busca-se fazer uso do computador doméstico e seus recursos como ferramenta de produção de extrema relevância e acessibilidade. Há a necessidade de monitores variados, de LED, LCD e tubo, para compor a narrativa estética do projeto. Necessita-se, também, de cabos conectores HDMI, VGA e AV, de fácil obtenção em

lojas de informática, assim como de aparelhos de DVD para que se consiga reproduzir imagens diferentes em várias telas de maneira simultânea.

O uso de instrumentos musicais, desde guitarra elétrica à *softwares-sintetizadores* eletrônicos, apresentam-se essenciais para a composição da faixa sonora deste trabalho. A captação sonora busca ser feita a partir de *smartphones* e programas de computador que gravam sons diretamente produzidos pela placa-mãe.

2.1.4 Orçamento e Fontes de Financiamento

Tratando-se de um projeto experimental cujo objetivo é fazer uso dos recursos tecnológicos cotidianos para sua produção, procurou-se trabalhar com meios dos quais o autor já dispunha: uma câmera *Handycam*, um aparelho celular (*smartphone*) e um computador doméstico portátil *Windows*, assim como a disponibilidade de um apartamento como espaço/cenário da obra.

Não se estipulou, portanto, um orçamento prévio, uma vez que não convinha ao processo tal qual se buscou desenvolver. Há, diante da proposta do trabalho, a necessidade prática de obtenção de monitores, telas variadas – sejam de LED, LCD ou tubo, assim como de aparelhos de DVD, para que se possa reproduzir imagens diferentes e mais de uma tela de maneira simultânea. Contudo, o autor conseguiu as telas e os aparelhos de DVD de que precisava através de empréstimos informais com amigos e pessoas íntimas que, juntos aqui, representariam de fato a verdadeira fonte de financiamento deste produto audiovisual. Foi necessário, também, gastos com transporte para se locomover pela cidade com o intuito de obter os monitores. Esses gastos foram financiados pelo próprio autor e seus familiares.

Em suma, com poucos recursos e nenhum pedido formal de financiamento, procurou-se fazer um apelo à produção independente, experimental e à facilidade com que se pode produzir, artisticamente, na sociedade contemporânea, a partir dos recursos tecnológicos disponíveis no cotidiano, sem a necessidade de grandes orçamentos ou patrocínios.

É importante levar em consideração que há boa parte da população mundial que não está imersa neste contexto de facilidades, seja por falta de recursos materiais ou motivos de outra natureza (culturais, por exemplo). Mas trata-se, aqui, de explicitar um contexto

crescente na produção artística, principalmente, no que diz respeito às produções nas sociedades ocidentais contemporâneas.

2.2 Planejamento e Organização das Gravações

O planejamento para a elaboração deste projeto consistiu, primordialmente, em rotinas de trabalho impostas ao autor para que o produto se desvelasse em sua processualidade. Tratou-se, basicamente, de organizar um exercício de produção contínuo: ao longo de uma semana, o autor se colocaria diante da câmera tendo como único roteiro a autonarrativa narcísica de si (e sua identificação com o simbolismo diabólico), ao final deste ciclo de filmagem, diante do material de arquivo adquirido, se daria início a um processo de edição com o objetivo de produzir um “vídeo-rascunho”, uma espécie de peça estética que se apresentaria aqui como produto final da semana de trabalho em questão.

O processo dos “vídeos-rascunhos” se repetiria por pelo menos cinco vezes, seguindo sempre a dinâmica de, ao final de uma semana de filmagem (ou de outro recorte determinado de período) já se dar início a um processo de edição com o objetivo de produzir um conteúdo pré-montado do resultado final.

Trabalhar com os “vídeo-rascunhos” e suas etapas de edição contínuas ao longo da produção apresenta-se aqui como paradigma metodológico para que se possa entender o projeto em seus processos, podendo-se, assim, traçar os caminhos construídos ao longo do trabalho, assim como averiguar os recursos narrativos e estéticos que se dão em seu fazer.

O trabalho de edição final consistiria em uma reedição dos “vídeo-rascunhos” elaborados, que seriam reagrupados e sintetizados em um produto final cuja estimativa de duração é de no, máximo, 30 minutos.

As gravações, portanto, teriam seu início assim que todos os elementos necessários fossem agrupados: espaço, equipamentos, monitores. Uma vez feito isso, dá-se início ao processo de performance diante da câmera e das telas, produzidas ao longo dos procedimentos cotidianos do autor, marcados entre julho e dezembro de 2016. Ao final de cada “ciclo” de filmagem, primordialmente, a cada semana, produz-se um “vídeo-rascunho” através da edição do material gravado.

2.2.1 Cronograma de Gravação

Por tratar-se de um projeto realizado ao longo do cotidiano do autor, não se estipulou um tempo preciso de gravação e sim uma faixa de tempo ampla para que os processos se desenvolvessem. O início das gravações estima-se em torno de julho e se estenderia até o período de dezembro de 2016, sendo a primeira semana de dezembro tida como última semana de finalização.

Busca-se ter, pelo menos, o equivalente a cinco semanas de gravações – que levariam à produção de cinco “vídeo-rascunhos” diferentes. Esse tempo de filmagem acoplado a uma edição contínua e concomitante com a gravação se daria ao longo desses seis meses, conciliados a outros projetos do autor e demais processos de seu cotidiano.

Por fim, ao final do mês de novembro e início do mês de dezembro, procura-se produzir o trabalho finalizado de edição, que se consiste a partir dos “vídeo-rascunhos” pré-elaborados. Esta forma de trabalho valoriza o exercício imbricado e contínuo entre filmagem e edição, que se dão de maneira processual e constante e não somente ao final de todas as etapas.

3. ETAPA DE PRODUÇÃO

Como já explicitado, trata-se, aqui, de um projeto produzido de maneira completamente individual e solitária. Sendo esta a natureza do trabalho, não é de estranhar que as etapas de produção se mesquem e, por vezes, se confundam. Como apresentado no Planejamento de Pré-Produção, o exercício de gravação e edição se articulam de maneira concomitante, fazendo com que muitas das etapas de Pós-Produção, como a edição do material, a mixagem de som, efeitos de trilha e efeitos especiais ocorrem imbricadas ao processo de Produção.

A dinâmica de trabalho marcada pelas gravações e a produção, em sequência, dos “vídeo-rascunhos”, articula todas as etapas do projeto numa tentativa de romper com linearidades vigentes e dar ênfase ao desenrolar da obra em seu fazer, sua processualidade.

Procura-se, aqui, discorrer a cerca dos exercícios e etapas de direção, performance, produção e som, que se dão, neste projeto, de maneira concomitante, uma vez que todas essas funções dizem respeito à mesma pessoa.

3.1 Direção

A função de diretor é pertinente, aqui, se a direção for pensada quanto à idealização do projeto como um todo, referindo-se assim, portanto, a um exercício de direção de si, em todas as etapas. O que se constitui no trabalho do diretor que, aqui, projetou e idealizou os procedimentos e processos pelos quais o próprio deveria passar.

A direção consistiu em construir toda a ideia, desde a etapa de pesquisa à organização das dinâmicas de gravação e edição. Os “vídeo-rascunhos” consistem em um processo elaborado pelo diretor para que se pudesse proceder e estruturar este projeto de uma maneira não-linear, tendo em vista, contudo, um apelo ao sensível e à processualidade videográfica.

Neste trabalho, o grande desafio para o processo de direção foi o de compreender como se procederia, na prática, o que foi estruturado no campo das reflexões artísticas, sociais, psicológicas e filosóficas. O diretor parte, aqui, de uma série de reflexões próprias embasadas em uma pesquisa teórica consistente, mas o que se procura fazer é a transformação dessas reflexões em produção artística, processo criador ativo suficiente em si, sem que seja necessário estar ciente das fundamentações teóricas do autor para que se possa ser afetado pela obra.

Os “vídeo-rascunhos” e os exercícios cotidianos de filmagem permitem ao diretor trabalhar a si próprio enquanto ator e performer diante do dispositivo em seu dia-a-dia. Torna-se, propriamente, a dinâmica de um processo imersivo, em que se é imposto uma certa disciplina de si, movimentada a partir de exercícios em que o autor em questão se projeta narcisicamente em frente à tela, colocando-se na pele do personagem diabólico que elabora e do contexto de sua pesquisa. Trata-se, portanto, de uma pesquisa de si na tentativa de construir o roteiro visual deste projeto.

3.2 Performance

Tendo Vitto Acconci, e seus exercícios de performance em vídeo, como influência, buscou colocar-se diante da câmera com o intuito de performar livremente, num exercício que envolve colocar o corpo como meio de expressão diante do dispositivo, se rendendo e resistindo à ele concomitantemente.

Nota-se, na videoarte, um trabalho que difere da atuação convencional, uma vez que muitos dos artistas buscam representar a si próprios ou variações de si, parece tratar-se,

portanto, muito mais de um exercício de si e uma imposição de jogos e elementos diante da câmera do que propriamente o trabalho de interpretar um personagem a partir de estruturas formais (o que se dá, também, porque muito dos artistas de vídeo não são atores).

Como se almeja, neste projeto, o tom do registro de si, do *self* diante da câmera, o exercício de performance consistiu, primordialmente, em colocar o corpo presente diante do dispositivo por vários dias, diversas vezes, num processo de construção estética de si em que a performance se vê diretamente atrelada à edição posterior da imagem e ali se completa, disputa seu território diante dos dispositivos e telas.

3.3 Gravação e “Vídeo-rascunhos”

O período de gravação se deu entre julho e novembro de 2016. Como previamente ressaltado, não foram estipuladas datas precisas de gravação, uma vez que o que se procurou fazer foi atrelar esse processo ao cotidiano do autor/personagem. Neste período de tempo, gravaram-se variados tipos de performatividades diante das câmeras e telas, muitas dadas de forma espontânea, tendo sempre em mente o contexto do personagem.

De tempo em tempo estipularam-se recortes, normalmente a cada uma ou duas semanas de material gravado, a partir dos quais foram elaborados os “vídeo-rascunhos”. Como já esboçado neste relatório, os “vídeo-rascunhos” foram um procedimento adotado no intuito de fazer da edição parte concomitante do processo de produção e não apenas das etapas de pós-produção e finalização.

Ao final de cada período de gravação (uma ou duas semanas), o material obtido foi levado à edição, que se estruturou com ênfase na processualidade e nos arranjos imagéticos e narrativos que se desenrolaram a partir do exercício constante de gravação e montagem.

Ressalta-se, aqui, que muitas das ideias e processos desenvolvidos ao longo do trabalho revelaram-se durante sua feitura, como era de intuito. A abordagem que se buscou ter foi a de colocar-se diante de um exercício processual, onde os elementos que estruturam a obra foram revelados e enlaçados ao longo de sua construção.

É importante levar em consideração que, nestes cinco meses, não se gravou em todas as semanas e tampouco em todos os meses, foi um processo que se deu atrelado a outros projetos e demandas cotidianas. Com o material produzido, de forma esparsa, neste período, elaborou-se um total de cinco “vídeo-rascunhos”, que foram titulados conforme os eixos

estéticos/temáticos que se revelaram no processo de construção de cada um, são eles: “Satan”, “Desejo”, “Batismo”, “Plasma” e “Morte”.

É a partir destes “vídeo-rascunhos” que se dá a construção da peça final, uma síntese de cada um desses “títulos/capítulos” organizados ao longo deste trabalho. Vale ressaltar que o trabalho audiovisual dos “vídeo-rascunhos” possui potencial em si como obra e poderia, em um outro momento, fazer deste projeto um trabalho de vídeo exposto em múltiplas telas, aos moldes de uma videoinstalação – o que difere da proposta do vídeo-de-um-canal que, aqui, se buscou seguir. As questões quanto à edição final e às maneiras de exposição/divulgação do trabalho serão mais bem discutidas no capítulo acerca da pós-produção.

3.4 Som e Trilha

Concomitante às gravações, utilizou-se de aparelhos *smartphones* e outros *softwares* de captação para gravar diversos tipos de som: vocais, eletrônicos, instrumentos, sons de ambiente, ruídos, entre outros. A obra não dispõe de som direto e sim de uma faixa sonora editada junto da imagem, no processo de feitura dos “vídeo-rascunhos”.

A trilha sonora, por vezes ritmada, por vezes ruidosa e atmosférica, que foi produzida ao longo dos “rascunhos”, fazendo com que todos os elementos da obra fossem trabalhados e construídos de maneira simultânea, é marcada, como já mencionado neste relatório, pela influência da música *noise*, *industrial* e pela eletrônica experimental e música ambiente. Foram captados sons eletrônicos, guitarra elétrica, *softwares* de sintetizadores e demais elementos que, ao serem jogados na mesa de edição, foram montados tal qual às imagens, através de justaposições, cortes, efeitos de velocidade e afins.

Além do *smartphone*, utilizou-se de um programa de produção musical denominado *Fruity Loops* para se produzir peças sonoras com o recurso de *softwares* de instrumentos eletrônicos. Com um programa chamado *Audacity* foi possível gravar o que se produzia no *Fruity Loops* diretamente da placa-mãe do computador, com alta qualidade de captação.

Seguindo o tom e a proposta do trabalho, o som se produz, aqui, de maneira experimental e processual, da mesma forma que as outras etapas do projeto. Procura-se fugir dos parâmetros técnico-formais vigentes nas produções audiovisuais e, mais uma vez, faz-se

um apelo às formas de produções informais e amadoras, elaboradas a partir dos recursos tecnológicos de fácil acesso na contemporaneidade.

A faixa sonora é de grande importância pra narrativa desta obra uma vez que ressalta sua atmosfera densa e potencializa sua experiência sensível. Procurou-se flertar com a eletrônica e com elementos de erro, chiado, reverberações e ruídos, apostando-se em sons maquinais e digitais que compõem e sustentam o universo estético que se buscou explorar neste projeto.

4 ETAPA DE PÓS-PRODUÇÃO

Muitos dos processos da pós-produção já foram explicitados e ressaltados anteriormente, o que se justificou devido ao procedimento solitário, processual e simultâneo com o qual se decidiu trabalhar. Busca-se, aqui, enfatizar os processos de finalização da obra e discorrer a respeito de sua exibição e distribuição.

4.1 Edição e Efeitos Especiais de Imagem e Som

A produção sonora, a exemplo da imbricação dos processos, se deu majoritariamente concomitante à etapa de produção. A elaboração dos elementos e efeitos especiais sonoros se formaram ao longo da construção dos “vídeo-rascunhos”, da mesma forma que os cortes, efeitos e testes imagéticos foram se construindo a partir desse exercício processual.

Com os recursos de edição do *Adobe Premiere Pro* (versão CS6), o som captado a partir de celulares e da placa-mãe do computador (através do uso em conjunto dos programas *Fruity Loops* e *Audacity*) foi manipulado, recortado, esticado e justaposto. O uso de ferramentas como reversão do áudio, alteração da sua velocidade, entre outros, foram constantemente utilizados para produzir os efeitos sonoros densos e ruidosos que se buscava obter.

Tendo em vista os elementos de edição trabalhados na videoarte e no *Vaporwave*, o processo de justaposições, sobreposições, colagens e recortes de imagens, assim como jogos de movimento, reversão da imagem, ruídos visuais e alteração/manipulação da sua velocidade foram explorados e experimentados ao longo da produção dos “vídeo-rascunhos”, simultânea à edição do som, ambos atrelados entre si.

4.2 Finalização

O processo de finalização de edição se deu a partir dos “vídeo-rascunhos”, como já explicado. Buscou-se explorar o que havia sido construído nessas narrativas processuais de forma que se agrupassem com o intuito de revelar o produto final. O resultado dessa compilação foi um vídeo-de-um-canal de 30 minutos com o título *Diabole*. Construiu-se esta narrativa através de uma progressão sensível que procura canalizar e sintetizar toda a produção audiovisual que se deu ao longo desses exercícios processuais.

4.3 Distribuição e Exibição

Como já ressaltado, este projeto consiste na produção de um vídeo-de-um-canal, ou seja, um trabalho videográfico apresentado em uma única tela, com saídas de áudio externas ou através de fones de ouvido (pensa-se, aqui, no modelo de exibição de vídeos-de-um-canal em museus contemporâneos). Levando isto em consideração, este trabalho visa, através de editais e demais processos, participar de exposições em galerias e museus, assim como em festivais de curta-metragem experimentais e demais mostras audiovisuais, uma vez que, devido a este formato, esta obra também pode ser pensada em termos de uma peça audiovisual experimental.

Há a possibilidade de, posteriormente, desenvolver uma versão deste projeto para além do vídeo-de-um-canal, podendo transformar esta obra numa videoinstalação, fazendo uso de múltiplas telas em um espaço de exposição e de uma projeção de som externa com o intuito de ambientar a obra, o que proporciona, desta maneira, outra escala de imersão a este trabalho. Esta forma de exibição, contudo, limita sua distribuição a espaços expositivos como galerias, museus e afins.

A apresentação e defesa do projeto finalizado, assim como deste relatório, se realiza no dia 13 de dezembro de 2016, às 17 horas e 30 minutos, na Escola de Comunicação da UFRJ, campus da Praia Vermelha. Uma sessão de exibição (première) da obra para amigos, íntimos e familiares, se dará no dia 17 de dezembro, na residência do autor (que também é a locação do projeto).

5 Considerações Finais

Foucault (2014), ao tratar das práticas e dos cuidados de si na Antiguidade grega, encontra a possibilidade de deslocamento do saber e do poder a partir de uma relação do sujeito consigo próprio, um governo de si. Esse cuidado de si envolvia, certamente, para os gregos, uma dimensão estética, que, para Foucault, assume o sentido de uma estética da existência. Entretanto, no mundo grego antigo, havia, também, de forma não menos importante, uma preocupação ética no que concerne às práticas de si. Estética e ética aparecem aqui como pontos importantes a serem ressaltados ao se pensar as relações que são estabelecidas entre os sujeitos e as autonarrativas imagéticas que produzem.

Elaborar o cuidado de si como resistência junto aos processos do vídeo-dispositivo parece ir ao encontro das perspectivas deste projeto, de se debruçar sobre os pontos de resistência presentes nas produções artísticas em vídeo ao assimilar as novas relações dos sujeitos com suas próprias produções imagéticas nas sociedades contemporâneas. No tocante aos cuidados de si, analisados por Foucault, Deleuze comenta:

Transpor a linha de força, ultrapassar o poder, isto seria como que curvar a força, fazer com que ela mesma se afete, em vez de afetar outras forças, de uma relação consigo que nos permita resistir, furtar-nos, fazer a vida ou a morte voltarem-se contra o poder (...). Não se trata mais de formas determinadas, como no saber, nem de regra coercitivas, como no poder: trata-se de *regras facultativas* que produzem a existência como obra de arte, regras ao mesmo tempo éticas e estéticas que constituem modos de existência ou estilos de vida (mesmo o suicídio faz parte delas). É o que Nietzsche descobria como a operação artista da vontade de potência, a invenção de novas “possibilidades de vida”. (DELEUZE, 2000, p. 123, grifos do autor).

Partindo da hipótese de que os processos de subjetivação, na contemporaneidade, se constituem por meio das imagens, tanto aquelas recebidas e consumidas, quanto as que os sujeitos constroem de si, procura-se pensar e enfatizar as possibilidades de práticas de liberdade no processo de construção das autonarrativas diante do dispositivo a partir da abertura que os processos artísticos podem proporcionar em termos de resistências às forças coercitivas e aos modos de vida estratificados/estabelecidos das sociedades capitalistas contemporâneas. Para Carvalho (2011),

Os chamados dispositivos híbridos permitem importantes deslocamentos sobre o trabalho de arte na atualidade, rompendo e recriando discursos e concepções previamente estabelecidos. A partir dessa grande variedade de elementos que compõe um cenário cada vez mais amplo e diversificado de criações artísticas, percebemos a construção de uma multiplicidade de

discursos que apontam para modalidades de experiência de sujeito que escapam aos discursos de previsibilidade que seus dispositivos propõem. É nesse deslocamento, nessa relação disjuntiva, mas absolutamente potencial entre dispositivo e sujeito, imagem e linguagem, em que incide a aposta de que o dispositivo imagético pode ser reinventado, permitindo tecer novas reflexões sobre o estatuto da imagem e do observador na atualidade. (CARVALHO, 2011, p. 94).

O vídeo confirma, portanto, seu potencial em romper com os limites entre a arte e o cotidiano, propondo, assim, um pensar artístico do cotidiano, o que pode expandir e atualizar as possibilidades de resistência e, conseqüentemente, de outras experiências e modos de vida.

Trata-se, por fim, de investir nas práticas de si como possibilidade de libertação, assim como problematizar seus contornos, no que diz respeito a suas demandas éticas e estéticas. Nessa perspectiva, cabem aqui algumas questões: De que forma seria possível delinear uma ética contemporânea no “fazer artístico” massificado nos processos cotidianos de construção das autonarrativas estéticas? De que forma a videoarte se apresenta como fonte constante de ruptura diante dos modelos estabelecidos de visualidade, por meio da exploração da possibilidade de algo novo, de abertura de experiências através das linhas de fuga? De que forma pode-se articular essas relações entre o dispositivo, seus processos de subjetivação e resistências para tecer compreensões sobre a constituição do sujeito na contemporaneidade? Estas problemáticas se coadunam com as reflexões de Deleuze:

(...) o que interessa essencialmente a Foucault não é um retorno aos gregos, mas *nós hoje*: quais são nossos modos de existência, nossas possibilidades de vida ou nossos processos de subjetivação; será que temos maneiras de nos constituirmos como “si”, e, como diria Nietzsche, maneiras suficientemente “artistas”, para além do saber e do poder? Será que somos capazes disso, já que de certa maneira é a vida e a morte que aí estão em jogo? (DELEUZE, 2000, p. 124, grifos do autor).

REFERÊNCIAS

ACCONCI, Vito. **Undertone**. [Vídeo]. 1973, 34:12 min, P&B, som.

_____. **Theme Song**. [Vídeo] 1973, 33:15 min, P&B, som.

_____. **Conversions** [Vídeo] 1971, 65:30 min, três partes, p&b, mudo, Super 8mm.

_____. **Open Book** [Vídeo] 1974, 10:09 min, cor, som.

_____. **Centers** [Vídeo] 1971, 22:28 min, p&b, som.

_____. **Pryings** [Vídeo] 1971, 17:10 min, p&b, som.

ALVES, Edleide Epaminondas de Freitas; KIELING, S. Alexandre. O mundo enquadrado: o embaralhamento das narrativas audiovisuais e as narrativas individuais provocado pela digitalização da imagem. **Dispositiva**, vol.1, n. 2, p. 64-74, Minas Gerais, nov., 2012.

CARVALHO, Victa de. Dispositivo e experiência: relações entre tempo e movimento na arte contemporânea. **Revista Poiésis**, Niterói, RJ, n.12, p. 39-50, nov., 2008.

_____. Modos de subjetivação no cinema e na arte: um olhar sobre as instalações de Eija-Liisa Ahtila. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, p.89-101, dez., 2011.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2000.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

Electronic Arts Intermix. Disponível em: <<http://www.eai.org>>. Acesso em: 18 de out. 2016.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos – Volume V: Ética, Sexualidade, Política**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.

HARRIS, Ray. **I love you, I hate you, I want to kill you: narcissistic fantasy as a narrative device in contemporary visual art**. Tese - University of South Australia, 2013.

HORN, Lins Evelyse; PAULA, Silas de. Videopoéticas contemporâneas: um olhar sobre a produção imagética. **Discursos Fotográficos**, vol.7(11), pp.77-91, 01, dez., 2011.

KRAUSS, Rosalind. Vídeo: a estética do narcisismo. **Arte & Ensaios**, n. 16, PPGAV-EBA/UFRJ, Rio de Janeiro, jul., 2008.

LAVEY, Anton Szandor. **The Satanic Bible**. Nova York: Avon Books, 1969.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da Moral**. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

OLIVEIRA, Maria Madalena Da Costa. Os media como espaço do sim-bole ou da dia-bole. **Comunicar**, n. 22, p. 34(6), Espanha, jan., 2004.

WARD, Christian. **Vaporwave:** Soundtrack to Austerity. Disponível em: <<http://www.stylus.com/hzwtls>>. Acesso em: 22 de nov. 2016.